
CAPCOM
ジャスティス学園
熱血青春日記
2
PlayStation

"ポケットステーション"使用上の注意

- ゲームプレイ中に電池が無くなってしまった場合には、電池切れ画面が表示されます。決定ボタンを押すと"ポケットステーション"の時計画面Aに戻ります。電池が無くなってもセーブされたデータは残ります。(セーブは自動で行われています。)
- ダウンロードするときには"ポケットステーション"本体を時計画面A／Bにして"プレイステーション"本体にセットしてダウンロードしてください。
- データを消去したいときには"ポケットステーション"本体を時計画面A／Bにして"プレイステーション"本体にセットし「メモリーカード管理画面」でデータを削除してください。
- すでに『ポケジャス』が遊べるような状態ですべてのデータをリセットしたい場合は一度"プレイステーション"の「メモリーカード管理画面」で『ポケジャス』を削除した後、再度ダウンロードしてください。
- 『ポケジャス』起動中は液晶画面の表示が消えることはありませんが、「メール待機画面」が表示されている間は通常ゲーム中よりも消費電力が抑えられます。
- 『ポケジャス』起動中は時計画面Aで設定した「アラーム設定」に対応していません。また、時計画面Bで設定したスピーカー音量で『ポケジャス』を遊ぶことができます。

※画面写真は、実際の製品版と異なる場合がありますので、ご了承ください。

ご注意　"PlayStation 2"本体でメモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するとき

メモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するときは、必ず"PlayStation 2"本体の(オン/スタンバイ)/RESETボタンが緑色の状態(オンの状態)で差し、(オン/スタンバイ)/RESETランプを赤色の状態(スタンバイ状態)にする前に抜いてください。同様に"PlayStation 2"専用マルチタップ(SCPH-10090)やマルチタップ(SCPH-1070)を接続してメモリーカードを使用するときも、同様の操作を行ってください。

マルチタップ対応 1〜8人

For Japan Only | プレイヤー 1〜2人 | メモリーカード 1ブロック | PocketStation対応 メモリーカード +10ブロック | アナログコントローラ対応(振動のみ)

SLPM 86750

ストーリー

20世紀末。

全国の優秀な高校生が何者かに誘拐、

あるいは襲われる事件が多発した。

警察も大人も、もうあてにはできない!

こんな中、ついに生徒達自身が立ち上がった。

「オレ達の学校は、俺達が守る!」

生徒達はそれぞれの思いを胸に

巨悪に立ち向かっていく。

「目指すはジャスティス学園!」

メモリーカードについて

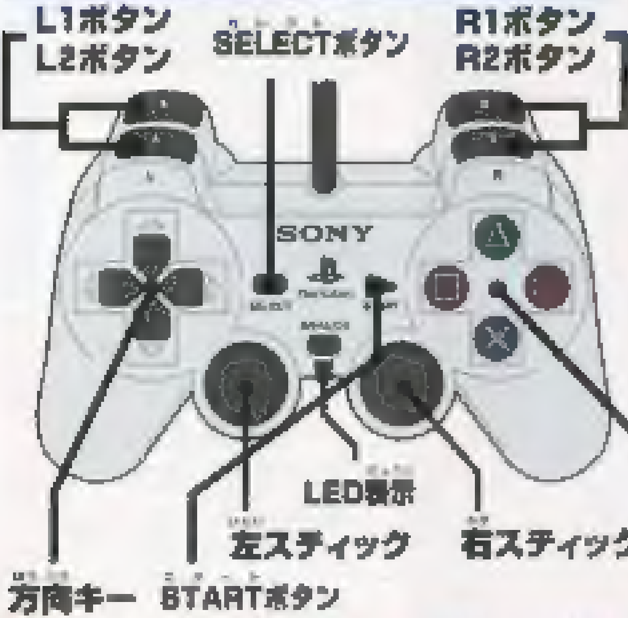
データの保存には別売りのメモリーカードが必要です。
このゲームではデータの保存に1ブロックの空き容量を使用します。
メモリーカード差込口1のみ対応しています。データのセーブ・ロードについてはP.14、P.37(「熱血青春日記2」)を参照してください。

P.14、P.37

もくじ

CONTROLLER
コントローラ操作方法

アナログコントローラ



コントローラ



本ゲームではアナログコントローラの振動のみに対応しており、アナログ入力はできません。



STARTボタン

ポーズ機能	ゲーム中に押すとポーズ（一時停止）がかかり、もう一度押すと解除されます。
途中参加機能	空いたコントローラから途中参加を行います。

※マルチタップ使用時については、P.5を参照してください。

方向キー

（プレイヤーが右向き時の操作です。）



各モード選択

モードメニュー画面のモード選択、オプション画面の設定を変更する場合に使用します。

プレイヤー選択

プレイヤーセレクト画面で、キャラクターを選ぶ場合に使用します。

プレイヤー移動

ゲーム中でのキャラクターの左右移動、ジャンプ、しゃがみ、ダッシュ、ガードなどに使用します。

コマンド技

方向キーと各ボタンの組み合わせで、多彩な必殺技を繰り出すことができます。

SELECTボタン

挑発

挑発を行います。

L1ボタン	完全燃焼アタック1（P.19参照）
L2ボタン	完全燃焼アタック2（P.19参照）

R1ボタン	特殊移動（P.17参照）
R2ボタン	投げ（P.17参照）

※左記のボタン配置は初期の設定の場合です。
オプションの「キー操作変更」で変更することができます。
（P.14参照）

※初期設定では、完全燃焼アタック1はL1ボタン、完全燃焼アタック2はL2ボタンになっています。完全燃焼アタック3、4を使う場合は、「キー操作変更」で適当なボタンに設定してください。

熱血青春日記2・その他の操作

方向キー	コマンドや選択肢など項目の選択に使用します。
◎ボタン（△・◎ボタン）	選択したコマンドの決定に使用します。（決定ボタン）
×ボタン	選択したコマンドのキャンセルに使用します。

※L1ボタン、R1ボタン、STARTボタン、SELECTボタンを同時に押すと強制的にタイトル画面に戻ります。

※振動のON/OFFの切り替えは、オプション画面「振動 有り/無し」で変更できます。

※左スティック、右スティックは使用しません。

※LEDの赤色・消灯に関わらず起動します。

画面の見方 がめんのみかた



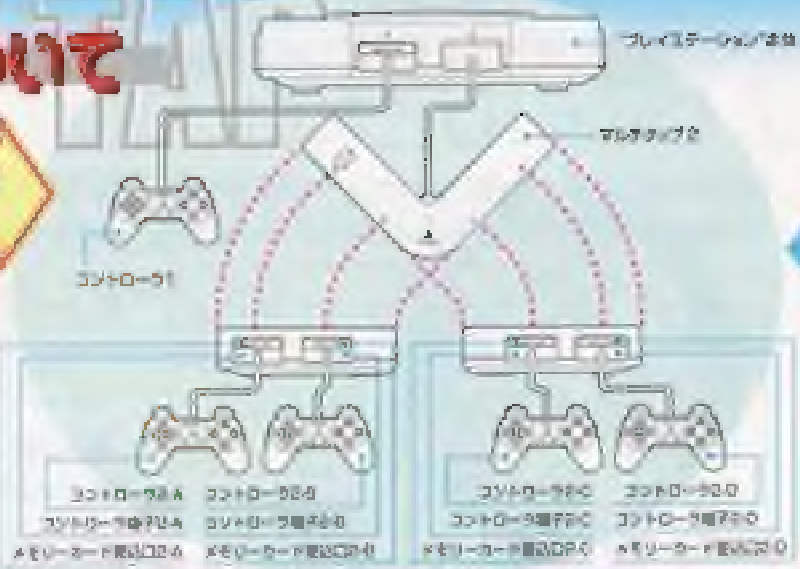
ゲーム中の画面は以下のようになっています。

1. **得点** 現在の得点です。
2. **体力ゲージ** 現在の残り体力です。
3. **燃焼ゲージ** 「完全燃焼アタック」や「愛と友情のツープラトン」に使います。攻撃したり防御すると増えます。このゲージに「準備OK!!」の表示が出ると「愛と友情のツープラトン」を使うことができます。
4. **主役キャラクター名** プレイヤーが使用している主役キャラクターの名前です。
5. **校章** 主役キャラクターの学校の校章です。
6. **残り時間** ゲームの残り時間です。
7. **勝利マーク** 現在何本とっているかを表します。勝ち方によってマークがちがいます。
8. **相棒キャラクター** 相棒のキャラクターです。「愛と友情のツープラトン」を使用したときに登場します。
9. **ボーナスメッセージ** ゲーム中の様々なメッセージが表示されます。

※テレビによっては画面全体が表示されない場合があります。

マルチタップについて

3～8人で同時プレイするとき
マルチタップを接続してください。



マルチタップ接続方法

コントローラ端子2にマルチタップを接続し、1P以外のコントローラをここにつなげてください。5人以上でプレイするときは、コントローラ端子1と2の両方にマルチタップを接続してください。

マルチタップ使用時のご注意　マルチタップにコントローラ等を接続する場合、必ずマルチタップ側のコントローラ端子2-Aにコントローラ等を接続してから、残りのコントローラ等をコントローラ端子2-B.C.Dの各端子に接続してください。

※「リーグ戦」「トーナメント戦」「協力戦」以外のモードはマルチタップに対応しておりません。ご注意ください。

ゲームのルール

試合の構成

3ラウンドが基本となり、先に2ラウンド奪取したほうが、試合の勝者となります。ラウンド数はオプションで変更可能です。

勝敗の条件

1ラウンドの制限時間は99カウントで、その間に体力を0にするとKO勝ちとなります。時間切れの時は残り体力の多い方が判定で勝利します。制限時間はオプションで変更可能です。

引き分け（ドローゲーム）

相討ちにより、両者同時に残り体力が0になったときや、時間切れ時に、残り体力の値が両者とも同じだった場合は引き分けとなります。この場合、両者が1ラウンド奪取したことになり、延長戦は行われません。

交代

パートナーとの交代は各ラウンドごとに行うことができます。

PLAY

ゲームの始め方 はじめかた

タイトル画面でSTARTボタンを押すと、ゲームモードの選択画面が表示されます。方向キーで遊びたいモードを選び、決定ボタンを押してください。





『一人で遊ぶ』



ストーリーにそってCPUキャラクターと戦っていくモードです。
最後の敵を倒すとゲームクリアとなり、エンディングを見ることができます。
コンティニュー回数に制限はありません。
プレイ中に2P側のSTARTボタンを押すと、2P対戦をプレイすることができます。

GAME MODE

ゲームモードの説明(せつめい)

熱血青春日記2

自分だけのオリジナルキャラクターを作ることができるシミュレーションゲームです。P.30へ

対戦

※コントローラを2つ接続しないと選択できません。

2P対戦専用のモードです。
キャラクターの主役と相棒を選択の後、方向キーでハンディキャップの多さを決定します。(★の数が多い程攻撃力が高くなります。愛と友情のツープラトンには影響しません。)その後ステージを選択します。
試合後は再びキャラクター選択画面に戻ります。
通算成績もその画面に表示されます。



トレーニング

基本操作や技の練習を行うモードです。
使用するキャラクターと相手のキャラクターを選択してください。
プレイ中にSTARTボタンを押すことでメニューが表示され、さまざまな設定を変更することができます。



五輪祭

「熱血青春日記2」内に出てくるミニゲームを遊べるモードです。P.42へ

ゲームモードの説明

コントローラが1つしか接続されていない場合、すべて対CPU戦になります。コントローラが2つ以上(マルチタップを2つ使えば8つ)接続されている場合は最高8人までプレイが可能です。

リーグ戦



2~6組のチームで総当たり戦を行うモードです。
すべてのチームと戦った勝利数により優勝チームが決定されます。何組のチームで戦うかを最初に決定し、その後キャラクター選択を行います。

※「リーグ戦」「トーナメント戦」でのキャラクターセレクト時にSTARTボタンを押すと、主役・相棒キャラがランダムに選択され、自動的にCPU操作のチームになります。

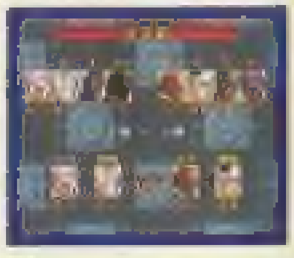
トーナメント戦

8組のチームで勝ち抜き戦(トーナメント)を行うモードです。方向キー左右で主役、相棒の順にキャラクターを選択します。
キャラクター選択画面でCPUを選択すると、CPUを敵としてエントリーさせることもできます。



団体戦

2~4人までのチームを組んで戦うモードで、最初にチームの人数を決定し、キャラクターを決定します。主役と相棒の関係は1番目のキャラクターが戦う時は次の2番目のキャラクターが相棒となります。したがって最後のキャラクターには相棒がいません。相手チームを全員倒すと勝利となります。



協力戦

←マルチタップを使えば4人同時プレイが可能です

基本ルールは通常の対戦と同じです。
ただし"愛と友情のツープラトン"だけは相棒のキャラクターが発動させます。
主役交代するとプレイヤーの操作も入れ替わります。
1ラウンドとられた側は強制的に交代します。
(MANUALの場合のみ)

※コントローラを2つ以上接続しないと選択できません

『操作』

主役
通常の操作方法と同じです。
ただし、"愛と友情のツープラトン"は発動できません。

相棒
"愛と友情のツープラトン"を発動可能です。方向キーをランダムに連打することで、相性ゲージをためることができます。

『ルール』

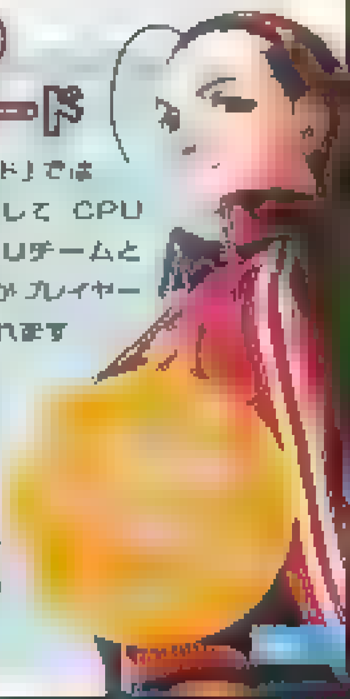
最高4人まで同時にプレイできるタッグマッチモード。主役と相棒それぞれを違うプレイヤーが操作します。
友達とみんなで盛り上がろう!

委員長の相性診断モード

「委員長の相性診断モード」では2人のプレイヤーが協力してCPUチームと戦います。CPUチームとの対戦結果から、委員長がプレイヤー2人の相性を診断してくれます



相性診断では、「シンクロ率」「格闘熟練度」「前進精神度」「信頼度」の4つの項目で2人のプレイ内容が評価されます。これらの項目でより良い評価を受けるには、たった1人の高度なプレイ技術よりも、息のあったコンビネーションプレイや、パートナーを思いやったプレイが重要視されます。これらのことを考慮しつつCPUチームと戦ってみてください。



ゲームモードの説明(せつめい)



EDIT登録

「熱血青春日記2」で作ったEDITキャラクターを登録します。

- ここで**登録しないとゲーム中にEDITキャラクターを使うことができません**
- 登録したEDITキャラクターのステータス、コマンドを見ることができます。
- またEDITキャラクターのCPUエディットをすることができます。
- **EDITキャラクターやCPUエディットのパスワード表示や入力をすることができます**

EDITキャラクターを登録するためには「熱血青春日記2」のセーブデータの入ったメモリーカードか、EDITキャラクターのパスワードが必要です。

操作方法

○ボタン	決定
×ボタン	キャンセル
方向キー	カーソルの移動

MODE SELECTの「EDIT登録」を選ぶと次の画面になります。



- 登録キャラ一覧 > 「登録キャラ一覧」に登録されているEDITキャラクターのデータを見ることができます。
- ロード > メモリーカードから「熱血青春日記2」のEDITキャラクターデータをロードします。※他のメモリーカードから新規にEDITキャラをロード登録しても「CPUエディット」の内容は記録されていません。改めて「技の使用率」を入力するか「指導書入力」でCPUエディットの内容をパスワード登録する必要があります。
- 「熱血青春日記2」のセーブデータをEDITキャラクター登録します。
- パスワード登録 > パスワードを入力してEDITキャラクター登録します。
- 終了 > EDITキャラクター登録を終了してMODE SELECT画面に戻ります。

「キャラデータ」を選ぶと次の画面になります。



- CPUエディット > 技の使用率を設定したり、指導書(パスワード)を表示・入力します。
- ステータス > ステータスと3Dモデルを見ることができます。
- 技コマンド > 技コマンドを見ることができます。
- パスワード表示 > EDITキャラクターデータのパスワードを表示します。
- 削除 > すでに登録したEDITキャラクターを削除します。

※17人以上登録することはできません。このモードで登録したキャラクターを消してから登録してください。

ゲームモードの説明 せつめい

CPUエディット



CPU性能をエディットして対戦しよう!
格闘ゲームが苦手な人も大丈夫!今度は頭脳で勝負だ!

「CPUエディット」を選ぶと次の画面になります。

- 「私立ジャスティス学園 熱血青春日記2」では、熱血青春日記2で作成したEDITキャラクターのCPU性能もEDITすることができます
- 各モードでキャラクターの操作を「CPU」に設定すると登録したCPU性能で自動的に戦ってくれます
- CPUの性能はCPUの性格と技の使用率で決定されます
- CPUの性格は入学願書・記入する「好きな言葉」の選び方で決まります。入学願書はキャラクターの性格を決める重要書類です。慎重に選びましょう

EDITキャラクター登録のCPUエディットでは必殺技の使用率を設定することができます

技の使用率はEDITキャラクターと敵プレイヤーの距離別に設定することができます

1 密着距離　敵キャラクターを投げられるくらいの間合いです
2 近距離　パンチやキックなどが当たる距離です
3 中距離　大きく移動する技や飛び道具が当たる距離です
4 遠距離　ほとんどの技が当たらない距離です

それぞれの必殺技の使用率は
[illegible]

あまり使わない ▶ 普通 ▶ よく使う ▶ とてもよく使う

CPUエディットの内容をパスワードで表示します

CPUエディットのパスワードを入力します

※他のキャラクターの情報を入力してもEDITキャラクターは動きますが、もちろん思うようには戦ってくれません

情報欄に記録されるのは技の使用率です。EDITキャラクターの性能はEDITキャラクターデータのみ記録されており変更できません

前画面に戻ります

試験に出る実技'99

＜基礎のおさらい＞

「一人で遊ぶ」モードで遊ぶための操作の基礎を試験を通して練習できるモードです。

ゲーム画面に入ると熱血先生がこの科目の注意点を説明します。

画面の見方 がめんのみかた



- 問題表示欄
  ここに表示される指示通りにしていきます
- プレイヤー
- 熱血先生 試験を見守る先生です
- 科目名 選択した科目を表示します
- 正解数
- プレイ時間 試験の経過時間です

ルール

試験の形式

問題表示欄に表示される問題を内容どおりに実行していくというものです。制限時間を過ぎるか、問題に正解するまで次の問題には進みません。

採点方法

各科目は３つの項目で採点され、行動力100点満点、正確さ100点満点、素早さ100点満点の合計300点満点とし、１〜５までの５段階評価を行います。

● 「成績表を見る」を選択すると以下の画面が表示されます。

● 成績表でＡ以上のランクをとるとその試験科目に合格マークが付きます。

● すべての科目を合格して達成率100%を目指しましょう。



＜'99年度試験＞

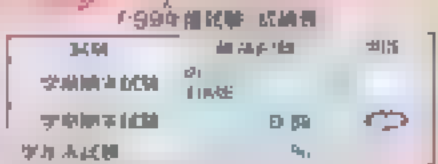
「基礎のおさらい」をふまえた応用問題です。
また、「熱血青春日記2」の中での試験でもあるので、予習復習として活用できます。

ルール

試験の形式

問題表示欄に表示される問題を内容どおりに実行していくというものです。制限時間を過ぎるか、問題に正解するまで次の問題には進みません。3回の挑戦のうち、最も成績の良いものの評価を行います。

● 「成績表を見る」を選択すると以下の画面が表示されます。



● 成績表でＡランク以上をとるとその試験科目の判定欄に合格マークが付きます。

● 各試験の最高成績が成績表に登録されます。

ゲームモードの説明



オプション

ゲームの設定を行います。方向キー上下で項目を選択し、左右で内容を選択してください。STARTボタンを押すと終了します。

《オプション基本設定》

ゲームの難易度や試合のルールなどを設定します。

CPUラウンド間キャラ交代　「一人で遊ぶ」モードでCPUが負けた場合、主役と相棒が交代するかどうかを設定します。（プレイヤーはどちらに設定しても交代は可能です）

振動　アナログコントローラの振動機能を使用するかどうか設定します。※デフォルトは「無し」です。

《ゲームシステム設定》

熱血受け身の有無や根性ゲージの初期本数など、ゲームの基本システムを設定します。

《キー操作設定》

コントローラのボタン設定を行います。

※各変更画面で「デフォルト」を選んで決定ボタンを押すと、その画面内の項目が初期設定に戻ります。

記録

オプションの設定内容やプレイの記録などのセーブやロードを行います。
方向キー上下で項目を選び、決定ボタンを押してください。STARTボタンを押すと終了します。※記録で「オートセーブする」を選択すればオートセーブになります。

※本ゲームでは、1つのデータにすべてのゲームのプレイ記録と「熱血青春日記2」のデータ5人分が記録できます。
※オートセーブは、「熱血青春日記2」「EDIT登録」「五輪祭」の「観戦モード」は対応していません。
※データのセーブ中やロード中に電源ボタンやリセットボタンを押したり、メモリーカードを抜き差しするとセーブデータが破壊される恐れがあります。ご注意ください。



おまけ

≪購買部≫

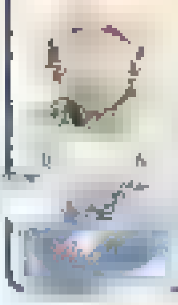
「私立ジャスティス学園 熱血青春日記2」では、各ゲームモードを遊ぶことでポイントをゲットすることができます。このポイントをためていくと購買部でいろいろなおまけ要素を購入することができます。購入したおまけは「おまけを見る」モードで確認することができるようになります。

方向キー上下で商品を選択、○ボタンで商品を購入することができます。
×ボタンはキャンセル、購買部から出るのに使います。

ポイントについて

「一人で遊ぶ」「熱血青春日記2」「試験に出る実技99」モードではクリアすることでポイントがもらえますが、良い成績でクリアするとより多くのポイントを得ることができます。
「五輪部」のミニゲームでは良い記録を出すことで多くのポイントを獲得できます。
また、"ポケットステーション"のミニゲーム「ポケジャス」でも効率良くポイントを稼ぐことができます。

≪おまけを見る≫



購買部で購入したおまけを確認することができます。

購買部で"ポケットステーション"用のミニゲーム「ポケジャス」を購入していれば、そこから"ポケットステーション"へのダウンロードを行うことができるようになります。（「ポケットジャスティス」については、P.52参照）

方向キー上下でおまけの選択、○ボタンでおまけの確認を行います。
×ボタンでキャンセルして、ひとつ上のメニューに戻ります。

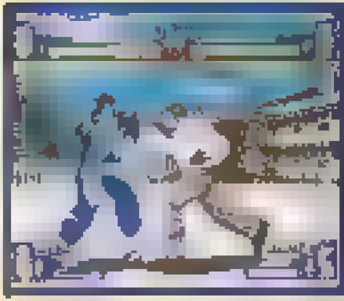
基本操作 きほんそうさ

ガード

敵の反対方向に方向キーを押すと攻撃をガードできます。ガードには立ちガード、しゃがみガードがあり敵の攻撃によって使い分けが必要です。

セミオートガードでは敵の反対方向に方向キーを押すほかに方向キーを押さない状態でもガードできます。

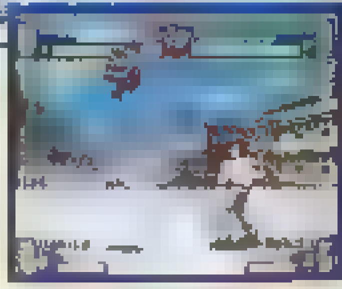
しゃがみガードは方向キー下を押すだけでもできます



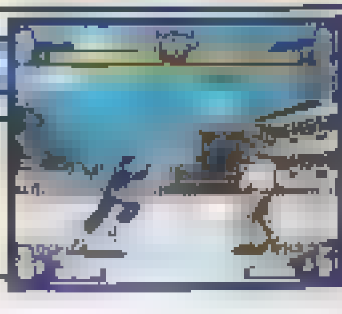
ジャンプ・ハイジャンプ

方向キー上を押すことでジャンプすることができます。斜め上に押すと斜め上にジャンプできます。

方向キーを素早く下、上と押すことで通常より高いハイジャンプをすることができます。



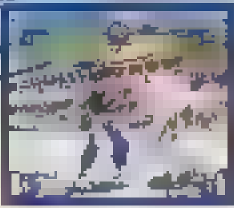
ダッシュ



通常の歩きよりも、すばやく移動できます。
方向キーをダッシュしたい方向にすばやく2回押します。

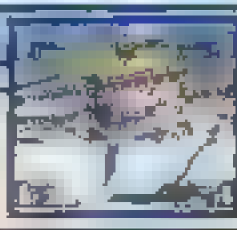
※コマンドはすべてキャラクターが右向き時のものです

パンチ



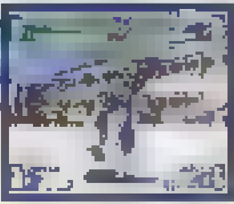
（□ボタン弱パンチ、△ボタン強パンチ）
パンチをします

キック



（×ボタン弱キック、○ボタン強キック）
キックをします。

投げ



敵近くの間合いで

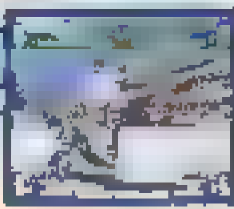
□ △ 又は R2ボタン
パンチボタン
（同時押し）

敵を投げることができます

敵がしゃがんでいる時

↓+□ △ 又は ↓+R2ボタン
パンチボタン
（同時押し）

[illegible]



× ○ 又は R1ボタン
キックボタン
（同時押し）

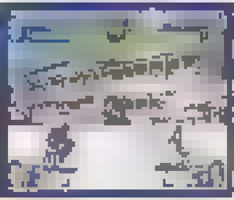
画面奥に横移動します

↓+× ○ 又は ↓+R1ボタン
キックボタン
（同時押し）

画面手前に横移動します

近距離で相手の攻撃にあわせて出すと相手のスキが取れ大チャンス

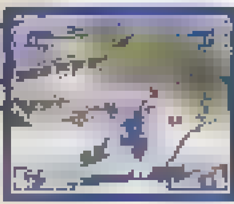
起き上がり



自分がダウン中に

↑ その場で起き上がります
↓ 横転して起き上がります
→ 前転して起き上がります。
← 後転して起き上がります。

起き上がり攻撃



起き上がり動作中に

パンチボタン 又は キックボタン

起き上がり中段攻撃をします

起き上がり動作中に

↓+パンチボタン 又は ↓+キックボタン

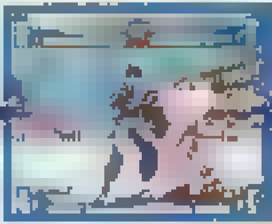
起き上がり下段攻撃をします

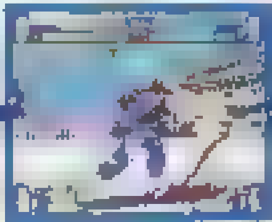
必勝テクニック

カンタンチェーンの連続技『熱血コンボ』

攻撃ボタンを順番にタイミング良く押すことでカンタンに連続技になります。

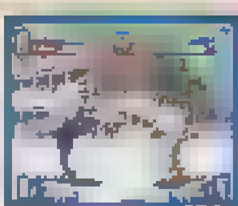

弱


弱


強


方向キー入力+強

『熱血受け身』受け身でピンチを切り抜けろ！

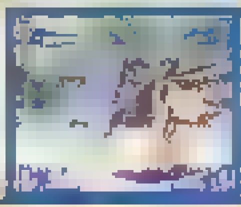


ぶっとび中に「どのボタンでも2個以上」、または「方向キー＋いずれかのボタン」でその場で受け身をとります。

※R1ボタン、R2ボタンのみ押しても、受け身をとります。

移動受け身

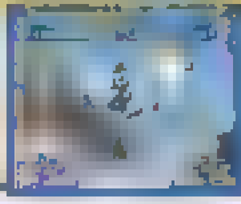
『根性カウンター』 反撃の糸口をつかめ!根性全開反撃開始!



敵の攻撃をガード中、通常技以外の攻撃をすると、ガード状態を打ち破って反撃します。

※攻撃の組み合わせはキャラクターによって異なります。

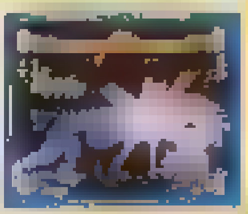
相手を浮かせて空中連続技を決めろ! 『エアバースト』



方向キー右下+強パンチまたは強キックで相手を高く浮かせてから方向キー上でジャンプ、そこから空中連続技が決まります。

熱血コンボと組み合わせるとさらに強力!

『完全燃焼アタック』 青春賭けたヘビーな一撃!



キャラクター別のコマンド(P21参照)を入力すると根性ゲージを1本消費して一発逆転の大技を出します。

カンタンコマンド	ボタン1つで完全燃焼アタックを出せます カンタンコマンドは「キー操作変更」で「好きなボタン」に設定できます

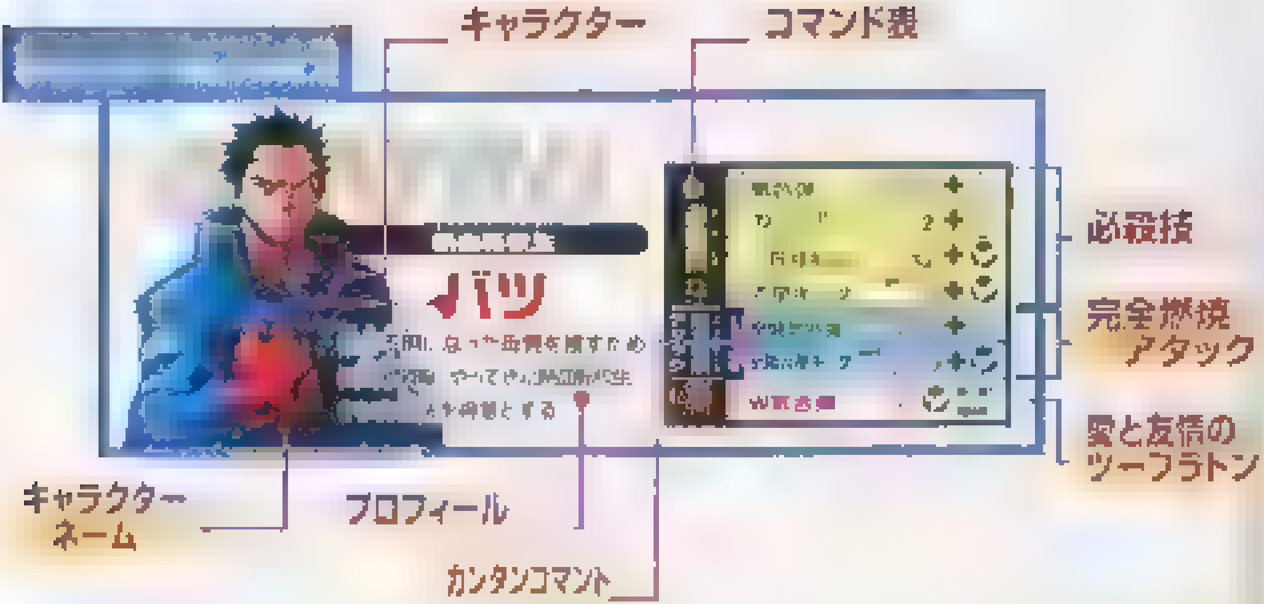
オレとオマエで協力攻撃2人で1つの究極技! 『愛と友情のツープラトン』



根性ゲージが2本以上たまって「準備OK!」の表示が出ている状態で△+○ボタンまたは□+×ボタン(同じ強さ同時押し)を入力すると使うことができます。

敵に攻撃がヒット中ボタン連打で攻撃側はダメージアップ、やられ側はダメージ減少します。

キャラクター紹介しょうかい



■コマンドはすべてキャラクターが右向きの時のものです。
左向きの時は左右逆に操作をしてください。

パンチボタンを示しています。

キックボタンを示しています。

方向キーを押す方向を示しています。

ため　ボタンを押し続けることで技の威力が変わります。

完全燃焼アタックの1～4の数字はカンタンコマンドに対応しています（P.9参照）

熱血転校生

バツ

行方不明になった両親を捜すため太陽学園にやってきた熱血転校生。ケンカ殺法を得意とする。

気合弾
ガッツアッパー
月月キック
流星キック
全開気合弾
超絶流星キック
W気合弾

爆撃弾
烈闘脚
炎闘脚
連脚弾
マイナー流星脚
ファイヤー連撃弾

謎の女子高生

ひなた

明るく可憐な格闘女子高生。バツと共に事件の真相を探る。通信空手で「ドッチ・ニィのサンシ」

謎の風紀委員

恭介

学園に突然現れた謎の風紀委員。バツに協力して闘うのだが華麗な技で相手を翻弄する。

クロスカッター
幻影キック
雷神アッパー
幻影ウェーブ
強制クロスカッター
ダブル幻影キック
ラストシンフォニー



強打スラッガー

将馬

クラブの仲間のため、デカバット片手に巨悪に立ち向かう豪快野球格闘少年。

- 超剛速球
- 大回転打法
- スライディング
- 分身魔球
- ホームラン打法
- グランドスラム

パワフルアタッカー

夏

ケンカ友達の将馬とは幼なじみ。バレーボールを武器に闘う。



- 回転レシーブ
- スライディングレシーブ
- 特訓スパイク
- 千本スパイク
- ファイターアタック
- ファイト百倍

天才キーパー

ロベルト

ケンカばかりする2人をなだめながら、友情のために闘うウォーターのサッカー少年



- ロングシュート
- ライジングキック
- スライディングキック
- トラップWシュート

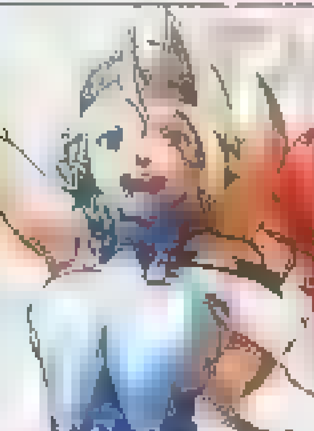


[illegible]アメリカン

ロイ

…る[illegible]からジャスティ[illegible]…国の調査を依頼され闘うこ…

[illegible]	ダイナマイトストレート	[illegible]
	ツイスターアッパー	[illegible]
	タッチダウンウェーブ	[illegible]
アタック	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]
[illegible]	Wライ[illegible]	[illegible]



セクシーチアリーダー

ティファニー

ロイと一緒にいたいために、共に闘う陽気で派手好きなアメリカン。日本語は苦手

[illegible]	ビューティフル[illegible]	[illegible]
	グレービー[illegible]	[illegible]
	グルービ[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]
アタック	[illegible]	[illegible]
	[illegible]スペシャル	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

ファイティング[illegible]

ボーマン

争いは好まないはずの格闘見習い。しかし暴れ出すと手がつけられない

[illegible]	ホットア[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]
	ホットラッシュ	[illegible]
	[illegible]	[illegible]
アタック	[illegible]	[illegible]
	[illegible]クロス	[illegible]
[illegible]	W[illegible]スタ	[illegible]





殴り込み隊長

エッジ

行方不明の総番長を探して闘う。
「卑怯?卑怯?ハッほめ言葉だぜ!」

必殺技	真斬り
	破壊
	両側
連続技 1-2 アタック	血祭り
	破壊
奥義	血

必殺技	鳳膣門
	旋風脚
	留天の嘴
連続技 1-2 アタック	気功掌
	脚の連撃
	天の連撃
奥義	迎撃連弾



暴走ライダー

アキラ

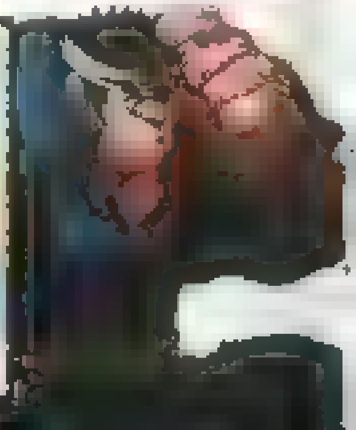
自称 行方不明の外道高校総番長の弟 兄を捜すために外道高校に潜入する

怪力番長

岩

体はデカいが気のいい怪力高校生。
[illegible]。

必殺技	鉄砲突き
	荒波四股
	岩砕き
	柏手張り
	大潮
連続技 1-2 アタック	乱れ鉄砲突き
	鋼ベル
奥義	活火山

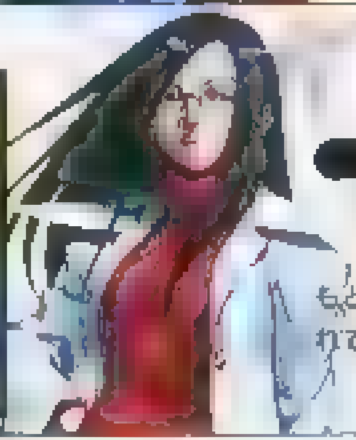




英雄

ジャスティス学園の国語教師。[illegible]手の使い手。優れた生徒を誘拐[illegible]

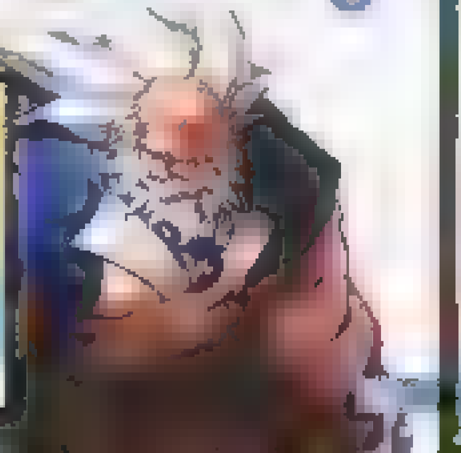
必殺技	正[illegible]撃
	霧返撃
	真円剣
	霧散脚
アタック 1	[illegible]正[illegible]撃
アタック 2	[illegible]
	[illegible]正[illegible]撃



必殺技	出席確認
	回診
	触診
	片腕の刑
アタック 1	死の介護
アタック 2	天獄への階段
	究極の矯正術

響子

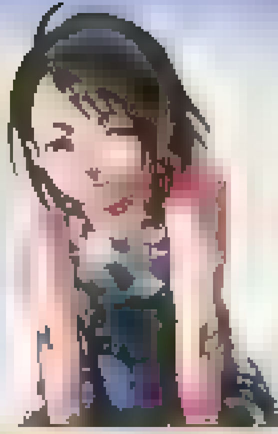
もと外科医の保健教師。洗脳されて生徒誘拐の手助けをする。



雷蔵

ジャスティス学園校長。優秀な生徒を次々と誘拐する。その真の目的は？

必殺技	修[illegible]
	狂刻裂撃
	六閃突き
	石砕呼
アタック 1	[illegible]
アタック 2	[illegible]
	人間大砲



— ピュアライダー —

あきら

ヘルメットを脱いで性格が変わった素顔のアキラ。外道高校[illegible]長の妹。

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
気功掌	[illegible]
[illegible]の連撃	[illegible]
天の連撃	[illegible]
[illegible]	[illegible]



— 憎むべき[illegible] —

[illegible]と会長、教師まで[illegible]を支配している

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

波動拳	[illegible]
[illegible]波動拳	[illegible]
[illegible]波動拳	[illegible]
春風脚	[illegible]
咲桜拳	[illegible]
[illegible]波動拳	[illegible]
[illegible]波動拳	[illegible]
[illegible]	[illegible]
乱れ桜	[illegible]
[illegible]	[illegible]



— 闘う女子高生 —

さくら

ストリートファイターシリーズからの特別出演。ひなた[illegible]とは親友。



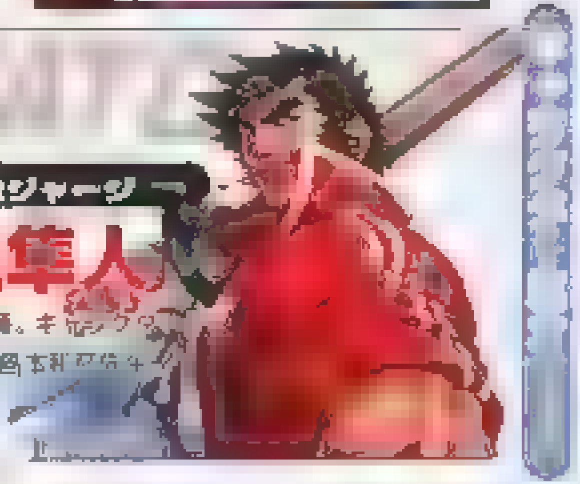
— 外道高校総番長 —

[illegible]

[illegible]番長でアキラの兄
[illegible]脚されてしまう。

[illegible]突き	
気功掌	
[illegible]蹴り	
背中蹴り	
[illegible]突き	
[illegible]功掌	
男の背中	
男の中の男	

熱血竹刀	
クロスカウンター	
気合いキック	
指導キック	
熱血腕立て伏せ	
熱血クロスカウンター	
熱血気合[illegible]	



— 燃える体育ジャージ —

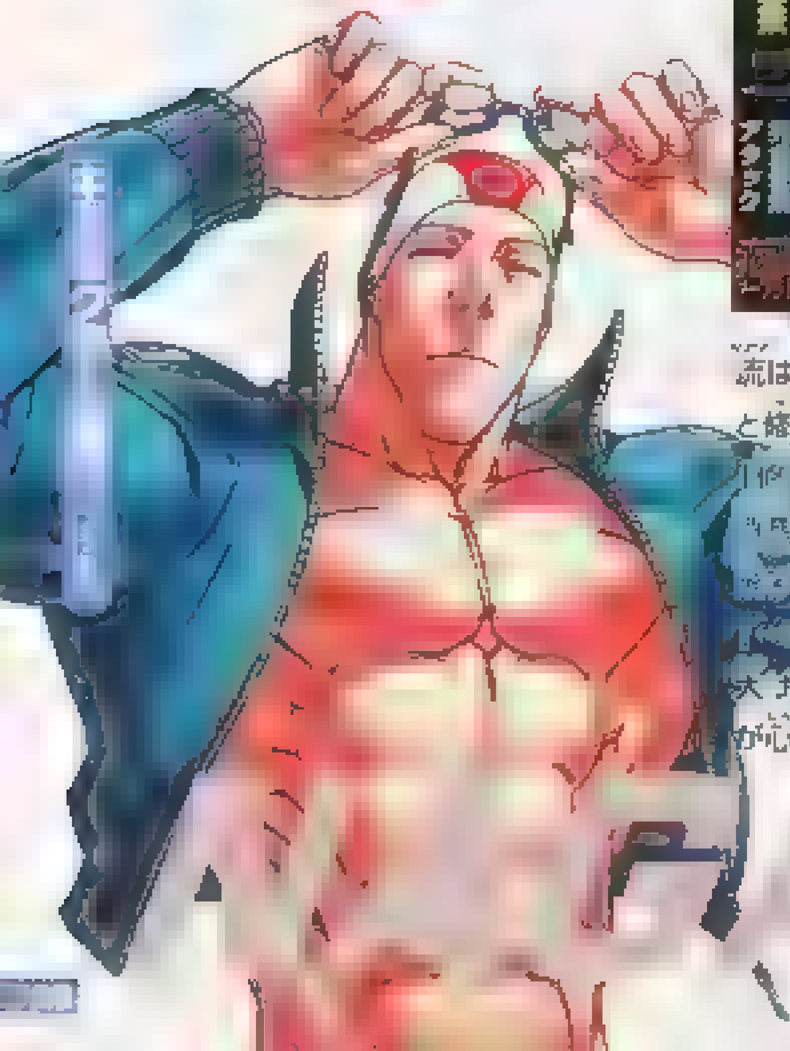
熱血隼人

太陽学園体育教師。[illegible]
[illegible]

暴れる飛び魚

流

	バタ足
	平泳ぎ
	人工呼吸
	平泳ぎキック
	飛び込み
	空中飛び込み
アタック	超バタ足
	個人メドレ
	空中個人メドレ
	シンクロナイストアタック



流は五輪[illegible]ースで、将馬と修一の野球部[illegible]である。
[illegible]
[illegible]真っ先に
[illegible]なのか？」
大[illegible]をした修一より、突っ走る将馬の方が心配な流であった。



スクープ女子高生

ラン

太陽学園スクープ大賞　それなりに権威のある賞である。
「やばいわねぇ。まだこれといったスクープが撮れていないわ!」
太陽学園新聞部1年生ランは今年度のスクープ大賞を本気でねらっていた。
「高校生連続誘拐事件?　これだわ!」
ランは誘拐事件の真相をスクープするために情報収集を始めることにした。

- フラッシュ攻撃
- 空中フラッシュ攻撃
- 号外
- 空中号外
- スーパーフラッシュ攻撃
- 空中らフラッシュ攻撃
- 突撃インタビュー
- いただきスクープ



ゲームの目的

このゲームは自分だけのオリジナルキャラクター(EDITキャラクター)を
作成することが目的です。
入学時から2年生に進級するまでの一年間の学生生活を通して
自分のEDITキャラクターを成長させることができます
作ったキャラクターは、EDITキャラクター登録で登録すると使用可能となります
ゲーム途中のデータでもEDITキャラクターとして使用することが可能です

ゲームの始め方 はじめかた



ゲームの始め方

モードセレクト画面で「熱血青春日記2」を選択して、決定ボタンを押してください。
最初から始めるときは、「入学する」を、続きからプレイするときは、「つづきからはじめる」を選び、決定してください。「つづきからはじめる」を選ぶとファイルセレクト画面が表示されます。セーブしたファイルを選べば前回の続きから始まります。

前作「熱血青春日記」のキャラクターデータは使用できません。

操作方法

方向キー

アイコンや選択肢など、項目の選択に使用します。

×ボタン・L2ボタン

選択したアイコンのキャンセルに使用します。

○ボタン・△ボタン・□ボタン・L1ボタン

選択したアイコンや選択肢の決定に使用します。

△ボタン

メッセージを、次の選択肢まで早送りします。

キャラクターの作成

タイトル画面で、「入学する」を選択すると、ゲーム概要の説明のあとに、キャラクター登録画面が表示されます。以下の手順にしたがって、必要な項目を入力してください。

入力方法

方向キー ―― 文字の選択

○（□）ボタン ―― 決定

×ボタン ―― 1つ前の文字に戻る

名前入力時のみ

△ボタン ―――― 入力モードの切り替え（名前入力時のみ）

L1ボタン／R1ボタン ― 入力位置の切り替え

顔の登録時のみ

SELECTボタン ―― 顔タイプの切り替え（顔の登録時のみ）

名前の入力



主人公の名字（6文字以内）、名前（6文字以内）、呼び名（4文字以内）を入力してください。
呼び名は、作成したEDITキャラクターの名前となります。
名前の入力が終わったら、「決定」にカーソルをあわせて、決定ボタンを押すかSTARTボタンを押してください。

入力モードの切り替え

左側のアイコンを選択することで、「ひらかな」「カタカナ」「英数」の各入力モードに切り替えることができます。

※「呼び名」は、カタカナ、英数のみ使用可能です

キャラ作成の流れ

志望校の選択

太陽学園、五輪高校、パシフィックHS、外道高校、ジャスティス学園の5校から1校を選択してください。

性別の選択

※外道高校は男子校なので、女性は入学できません。

生年月日の登録

得意科目の登録

英語、数学、国語、理科、社会、体育、音楽、美術の8科目から1科目を登録してください。

※プレイヤーの初期パラメータに影響します。

好きな言葉の登録

選択肢の中から、好きな言葉を3つ選択してください。

※プレイヤーの初期パラメータ、CPU時の性格に影響します。

登録項目の確認

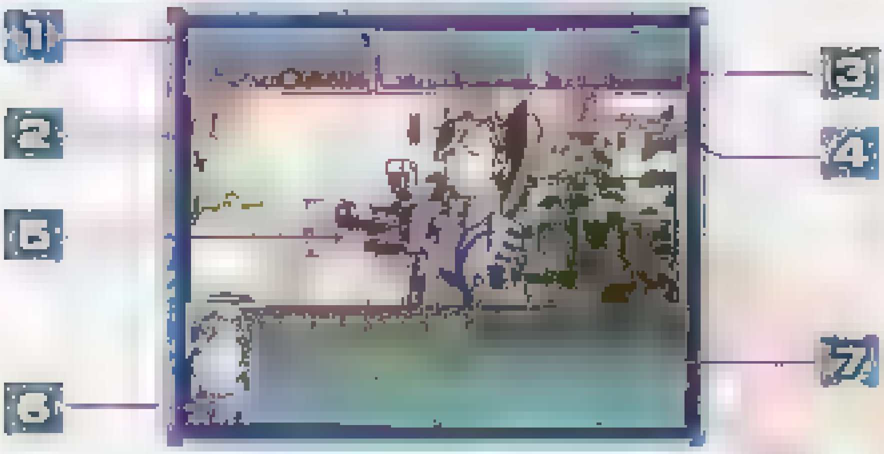
以上の入力が終了すると、登録項目の確認画面が表示されますので「登録OK」を選択してください。登録した内容を変更する場合は確認画面で変更したい項目を選択してください。入力画面に戻ります。

顔の登録

EDITキャラクターの顔を登録します。顔は眼、鼻、口の3パーツに分かれています。SELECTボタンで、顔のタイプを変えることができます。

顔を登録すると「熱血青春日記2」のゲーム本編が始まります

画面の見方 がめんのみかた



1	日付	● 現在の日付です。
2	キャラクター情報	● キャラクターに関する情報です。 表示される内容 呼び名 校章 所属クラブ
3	パラメータ	● キャラクターの現在のパラメータが表示されます。
4	場所名表示	● 現在いる場所の名前が表示されます。
5	メイン画面	● 現在いる場所の背景と登場しているキャラクターが表示されます。
6	メッセージキャラクター	● メッセージをしゃべっているキャラクターの顔が表示されます。
7	メッセージウィンドウ	● 各種メッセージが表示されます。

パラメータの説明(せつめい)



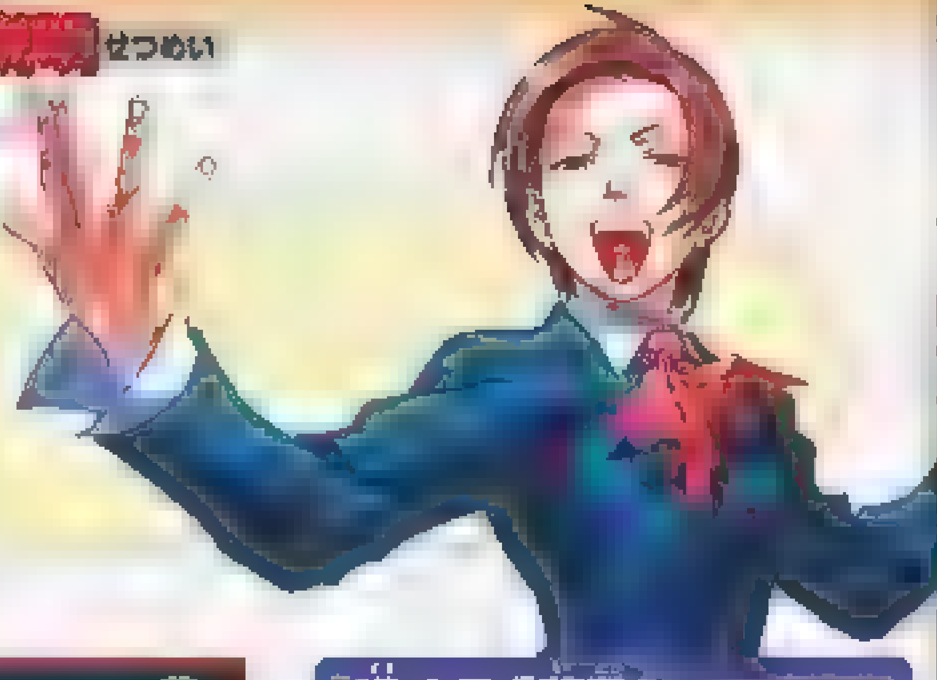
- [illegible] 攻撃力に影響します。高いほど、相手に与えるダメージが大きくなります。
- [illegible] 防御力に影響します。高いほど、相手から受けるダメージ量が少なくなります。
- [illegible] 体力に影響します。高いほど、初期体力量が標準に近づきます。
- [illegible] 根性ゲージ溜め能力に影響します。高いほど、ゲージが溜まりやすくなります。
- [illegible] 根性ゲージの初期本数に影響します。高いほど、初期本数が多くなります。
- [illegible] EDITキャラクターがCPU時の、頭の良さに影響します。

パラメータの成長について

学校生活を過ごす上で、プレイヤーはクラブに入ることができます。
クラブに入ることで、パラメータを全体的に成長させることができます。

パラメータは、主にクラブイベント、試験などの学校行事などで変動します。
その他通常のイベントでも変動するので、強いキャラクターを作るには、効率よくイベントをこなしていく必要があります。

アイコンの説明（せつめい）



各イベントのはじめに
アイコンが表示されます。
アイコンを選択することで、
ステータスの確認や、
データのセーブ・ロードを
行うことができます。



進める（移動）

イベントをスタートさせます。
このアイコンを選択するまで イベントは進行しません。

※移動イベントの場合 「進める」のかわりに「移動」が表示されます 移動MAPが表示されるので 移動する場所を選択してください

ステータス

キャラクターの情報と、他のキャラクターとの友好度、入手したアイテムが確認できます。

日記

日記アイコンを選択すると、以下の機能が選択できます。

バックアップ

メモリーカードに
データのセーブ/ロード
を行うことができます



セーブ

「熱血青春日記2」のゲーム内容を保存します。セーブしたいファイルを選択して決定ボタンを押してください。選択したファイルに既にデータがある場合は、上書きされ、前のデータは消去されます。

※バックアップでセーブされるデータは「熱血青春日記2」のみです。「熱血青春日記2」以外のプレイ記録はセーブされません。

ロード

セーブしたゲーム内容を読み込みます。ロードしたいファイルを選択して決定ボタンを押してください。

メッセージスピード

メッセージの表示速度を「遅い」「普通」「速い」「一括」の4種類から選択できます。

ミニゲームの練習

ミニゲームの練習を行うことができます。

このコマンドを選択しても、ゲーム中の時間は進行しません。

「将馬のホームラン競争」 P 42へ ▶
「愛のサービスエース」 P 44へ ▶
「ロベルトのPK戦」 P 46へ ▶
「ロベルトの必殺シュート」 P 49へ ▶
「決戦 炎のスプリント」 P 50へ ▶
「Doki Waku Dance」 P 51へ ▶

試験の練習

次に行われる、実力試験の予習ができます。

P 13へ ▶

終了

ゲームを終了して、モード選択画面に戻ります。

イベント

移動イベントについて



毎月半ばに発生する、学校内を移動することができるイベントです。
メイン画面に移動MAPが表示されますので、移動したいポイントを選択して決定ボタンを押してください。
移動した場所に応じて、イベントが発生します。

※移動イベントは、移動後一回だけ別の場所に移動し直すことができます

移動場所について

移動できる場所は以下の6カ所です。

帰りがけの生徒や、遊んでいる生徒の多い場所です

体育会系のクラブが主に利用しています

景色がいいので、ヒマつぶしや考えごとをしに来ている生徒も多いようです

クラブが利用していることが多いです

校内唯一の安らぎの場。ベッドを求めて身体を休めにくる生徒もいます。

体育会系、文化系の各クラブの部室があります。クラブ前や練習後の生徒がよくいます



クラブイベントについて

毎月第1週に発生する、クラブ活動を行うイベントです。
所属するクラブに応じて、月に一度の特別練習を行います。
この特別練習では、特定のパラメータを大幅に成長させることができます。
また、普段のクラブ活動の成果を見ることができます。

クラブの種類について

所属できるクラブは以下の9種類です。

野球部	バレー部	サッカー部	相撲部	美術部
吹奏楽部	演劇部	化学部	帰宅部	

各クラブには担当キャラクターがいるので、クラブイベント中はキャラクターの指示に従ってください

※クラブは2学期と3学期のはじめに変更することが可能です。

特別練習について



クラブイベント中で行うことができる特別練習は、クラブごとに選択できる練習が異なります。
練習の種類を示したアイコンが表示されるので、どれか1つを選択してください。
各練習が、どのパラメータが上がりやすいかは、右側にグラフが表示されます。
グラフの値が大きいほど、増加する量が多くなり、逆に小さい場合はパラメータが減少します。

一年間(いちねんかん)のスケジュール

スケジュール

一年のゲーム期間中には　いくつかの学校行事やその他イベントが発生します。

入学式　春の遠足

一学期中間試験

太戸戦

一学期期末試験　プールイベント

臨海合宿　夏祭り

学園祭

二学期中間試験

五輪祭

二学期期末試験

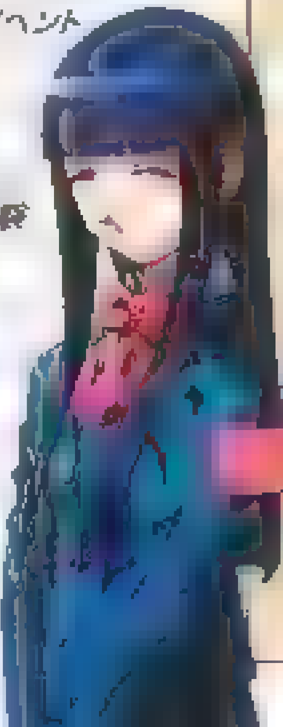
クリスマス イヴ

初詣

バレンタインデー

学年末試験　ホワイトデー

進級試験　終業式



イベントフォロー

試験には　筆記試験と実技試験の２種類があります

筆記試験（ひっきしけん）

入学試験　一学期中間試験　二学期中間試験

実技試験（じつぎしけん）

一学期期末試験　二学期期末試験　学年末試験

実技試験は　ゲーム中「試験の練習」やゲームモード「試験に出る実技」でいつでも練習が可能です

Ｐ１３へ▶

※筆記試験の練習はできません。

太陽学園とパシフィックHSの対抗戦
ただし　五輪高校に入学した場合は別のイベントになります。

EDIT エディット キャラクター

EDITキャラクター概要



「熱血青春日記2」では、5つまでデータをセーブできます（1ブロック）。これらのデータを使えば、いつでもEDITキャラクターとして登録することができます。
（「EDITキャラクター登録」P10参照）
「熱血青春日記2」を最後までプレイする必要はありません。ゲームの途中のデータでも登録すればEDITキャラクターとして他のモードで使用することができます。
EDITキャラクターは、16人まで登録が可能です。

ただし、EDITキャラクターの性能は、各学期末のデータを反映します。

EDITキャラクターについて

「熱血青春日記2」で作成したEDITキャラクターは、学校生活の内容に応じてさまざまなタイプのキャラクターになります。
攻撃力の高いキャラクターや根性ゲージが初めから9本たまっているキャラクター、また持っている必殺技も変わってきます。

ゲームの途中のデータではそれほど強いキャラクターにはなりませんが、一年を通して、クラブや試験、学校行事などで鍛えていくことで、より強いキャラクターにすることができます。
また、自分のEDITキャラクターをCPUとして戦わせる場合は、「熱血青春日記2」中の知力や好きな言葉が影響します。

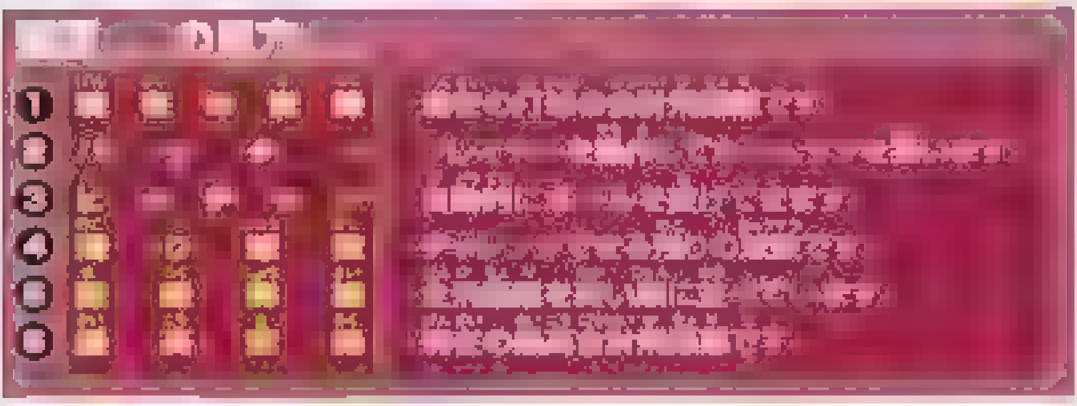
将馬のホームラン競争



プレイヤーを目指せバッティング、
打ち返せホームラン！

「熱血青春日記2」内のイベント、「五輪祭」でミニゲームとして登場します。
ここでいい成績をだせば、パラメータを成長させることができます。
「熱血青春日記2」中では「日記」-「ミニゲームの練習」-「ホームラン競争」を選択すれば、いつでも練習できます。
また、「五輪祭」の中の「将馬のホームラン競争」を選ぶとプレイすることができます。





操作方法



方向キー

プレイヤーをバッターボックス内で移動させます。

◎ボタン

バットを振ります。

STARTボタン

ポーズ(一時停止)がかかります。

そのほかのボタン

使用しません。

ルール

10球バッティングをして飛距離の上位から5本分の合計で競います。ファール、空振りは0mとなります。

テクニック

バットの真芯の位置をよく見よう。後はタイミングと集中力だ!

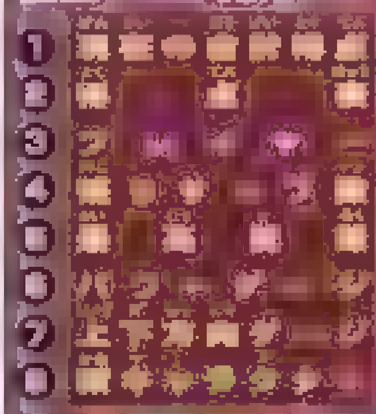
熱のサービスエース

「熱血青春日記2」内のイベント、「五輪祭」でミニゲームとして登場します。ここでいい成績をだせば、パラメータを成長させることができます。

「熱血青春日記2」中では、「日記」→「ミニゲームの練習」→「サービスエース」を選択すれば、いつでも練習できます。また「五輪祭」の中の「熱のサービスエース」を選ぶとプレイすることができます。

「熱のサービスエース」は1人プレイ専用です。





現在の得点です

操作方法

1. 方向キーでサーブする方向を決めます。
2. ◉ボタンを押してパワーを決めます。
3. ボタンを押す長さでサーブを打ち出す角度を決めます。
4. ボタンを放すとサーブをします。

ルール

顔キャラクターを狙ってサーブをし、爆風に巻き込んで得点を稼ぎます。8球の合計得点で競います。

テクニック

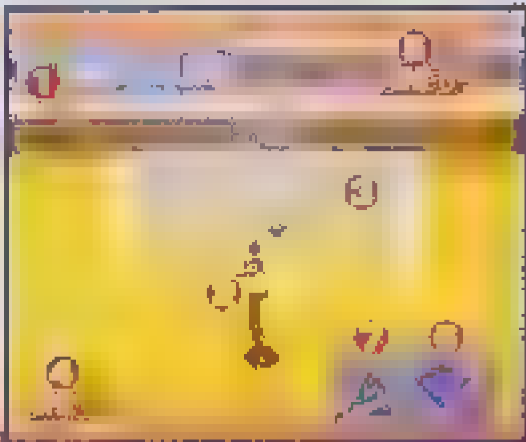
8球で顔キャラクターを
ムダなくとる方法を見つけよう。
マイナスキャラ留蔵には気を付けよう!
角度は45度が一番飛ぶぞ!
標的をまとめて取ると得点がアップするぞ!



ロベルトのPK戦

プレイヤーを選んで「PK」にちょうせんだ！ …キーパーロベルトだ！

「熱血青春日記2」内のイベント「五輪祭」でミニゲームとして登場します。ここでいい成績をだせば、パラメータを成長させることができます。



「熱血青春日記2」中では、「日記」・「ミニゲームの練習」・「PK戦」を選択すれば、いつでも練習できます。また、「五輪祭」の中の「ロベルトのPK戦」を選ぶとプレイすることができます。

「ロベルトのPK戦」では2人対戦ができます。1人用はCPUと対戦します。

操作方法



キッカー



- 方向キー左右でボールを蹴る左右の方向を決めます。
  方向キー上下でボールを蹴る上下の角度を決めます。
- シュートボタンを押すとキッカーが走り出します。
- シュートボタンを押してからシュートするまでの間に方向キーでボールを変化させる方向・曲がり具合を決めます。方向キーを長く押せば押すほど曲がりが大きくなります。



R1ボタン
方向ゲージ表示のON・OFF

L1ボタン
視点を変更します

方向キー
上　ボールがホップします
右　ボールが右に曲がります
左　ボールが左に曲がります
下　ボールにドライブがかかります

△ボタン
炸裂Vゴール（強）
属性ゲージを消費します

○ボタン
強シュート

×ボタン
弱シュート

□ボタン
炸裂Vゴール（弱）
属性ゲージを消費します

ロベルトのPK戦

操作方法

キーパー



△ボタン
シャイニングセーブ強
根性ゲージを消費します

○ボタン
強セービング

×ボタン
弱セービング

□ボタン
シャイニングセーブ弱
根性ゲージを消費します

方向キーで左右に移動します。

方向キー＋いずれかのボタンでボールを取るアクションをします。ボタンによってアクションが違います。

ルール

プレイヤーを操ってPK戦をします。2人交互にシュートを打って、キーパー側はゴールされないようにキーパーを動かしてボールを取ります。5本ずつシュートして多くゴールした方が勝利です。
5本打って勝負が付かない場合は勝負が付くまで延長戦になります。

テクニック

シュートテクニックは練習あるのみ。ゴールの4角に蹴られるように練習しよう。方向ゲージを消せるようになったら本物だ!
キーパーはとにかく読みが命。最初に左右に動いたりしてこちらの動きを読まれないようにしよう。「爆裂Vゴール」や「シャイニングセーブ」などの必殺技は強力だが回数が制限されている。使いどころが重要だぞ

ロベルトの爆裂シュート

ゴールシュートテクニックで めざせハイスコア!

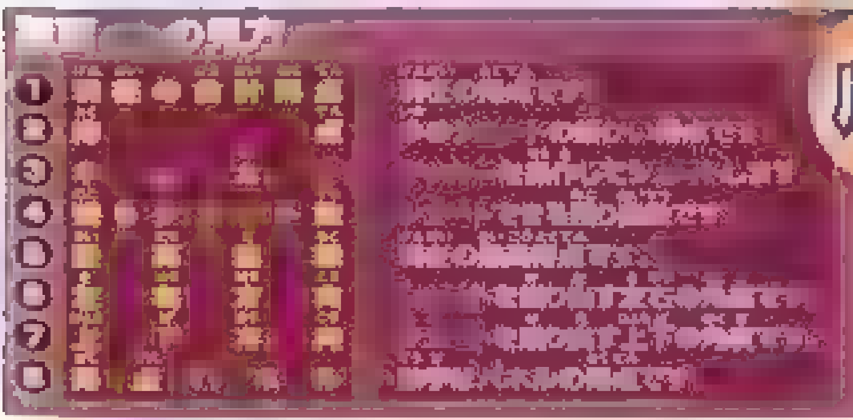
「熱血青春日記2」内のイベントでミニゲームとして登場します。ここでいい成績をだせば、パラメータを成長させることができます。

「熱血青春日記2」中では、「日記」→「ミニゲームの練習」→「爆裂シュート」を選択すれば、いつでも練習できます。
また、「五輪祭」の中の「ロベルトの爆裂シュート」を選ぶとプレイすることができます。
「ロベルトの爆裂シュート」は1人プレイ専用です。

操作方法

シュート方法はPK戦のキッカーと同じです。
ただし必殺シュートはできません。





ルール

シュートをしてゴールにある得点パネルを落としていきます。6球の合計得点で競います。
パネルによる得点の他にゴールポストに当ててパネルを落とすとフレーム点が、ボールを変化させてパネルを落とすと芸術点が加算されます。

テクニック

6球で得点パネルをムダなく落とす方法を見つけよう。
フレーム点、芸術点もハイスコアにはかかせないぞ!
2枚抜き4枚抜きもできるぞ

決戦！炎のスプリント

熱血青春日記2内のイベント、「太P戦」でミニゲームとして登場します。ここでいい成績をだせば、パラメータを成長させることができます。短距離限定で、100mのタイムを競います。スピードゲージにあわせて◎ボタンか✖ボタンをタイミングよく押すことで加速していきます。

「熱血青春日記2」の中では「日記」→「ミニゲームの練習」→「決戦！炎のスプリント」を選択すれば、いつでも練習できます。また、モードメニュー内の「五輪祭」の中の「決戦！炎のスプリント」を選択してもプレイすることができます。

操作方法

- スタートのカウントダウンにあわせて◎ボタンか✖ボタンを押すと、スタートします。カウントダウンが0になる前にスタートすると、フライングとなります。
- スピードゲージにあわせて◎ボタンか✖ボタンを押します。ボタンを押した時のスピードゲージが長いほど走るスピードが早くなります。



Doki-Waku-Dance（ドキワクダンス）

お気に入りのパートナーとダンスで[illegible]!

「熱血青春日記2」内のイベント「五輪祭」でミニゲームとして登場します。ここでパートナーを選び、良い成績を出せばそのパートナーとの相性を良くすることができます。

「熱血青春日記2」の中では「日記」・「ミニゲームの練習」・「Doki-Waku-Dance」を選択すれば、いつでも練習できます。また、モードメニューの中の「五輪祭」の中の「Doki-Waku-Dance」を選択してもプレイすることができます。
このミニゲームではプレイヤーを操作してダンスを行います。

操作方法

パートナーがダンスを踊るとボタンが順番に光ります。自分の番になるとボタンが表示されますので、パートナーと同じ順番にボタンをタイミング良く押してください。
ボタンの入力に成功すると愛情ゲージが上がり、失敗すると下がります。





愛情ゲージについて

1パートごと、ボタンを入力する順番とタイミングが判定され、入力に成功した割合に応じてゲージが上下します。ダンスが終了した時点でピンクのゾーン❶にゲージが入っていればパートナーとの相性を良くすることができます。（単体で遊ぶ場合、成績は影響しません）

"ポケットステーション"について

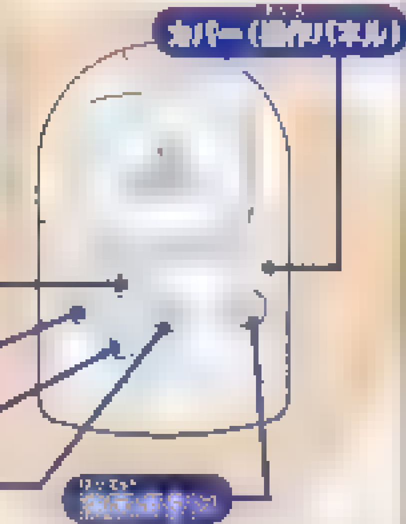
ポケットジャスティス

"ポケットステーション"は別売りです

ポケットジャスティス（以下、ポケジャス）は"ポケットステーション"（別売り）で遊ぶためのゲームです。ポケジャスを購買部で購入することによって"ポケットステーション"にダウンロードできるようになります。

ポケジャスタイトルを選択するとポケットジャスティスタイトル画面が登場します。タイトル画面で決定するとモードセレクト画面になります。モードは左・右ボタンで選択します。決定ボタンを押し続けるとメニュー画面になりCONTINUE（ゲーム継続）とEXIT（ゲーム終了）の選択ができます。







ポケジャスのダウンロード

モードセレクトの「おまけ」の中の「おまけを見る」を選択します。「ポケットステーション」の項目を選択してダウンロードを選択するとダウンロードすることができます。プレイステーションのメモリーカード差込口1にポケットステーションを差し込んでダウンロードしてください。ポケジャスをダウンロードするには10ブロック以上の空きのあるポケットステーションが必要です。

（"ポケットステーション"の取扱説明書を併せてお読みください）

※データを消したいときは、ポケットステーション本体を時計画面Aにして、プレイステーション本体にセットし、メモリーカード管理画面でデータを削除してください。

ポケJメール

1 「ルール」

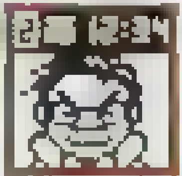
好きなキャラクターとメール交換をしてもっと仲良くなろう。
「純血青春日記2」でエンディングを見たキャラクターがポケットステーションの中に登場します。
呼び出したキャラクターと一緒にいると好感度が上昇します。

好感度がいっぱいになると
それはあとのお楽しみ!

2 操作方法

「ポケジャス」の画面でしばらく放っておくか、上ボタンを押すと「ポケJメール」メール待機画面になります。「メール待機画面」の間、キャラクターの好感度が上昇します。

3 「メール待機画面」



画面左上から「現在たまっているメール数」、「メール到着アイコン」、「現在時刻」です。その下は現在呼び出されているキャラクターです。しばらくメール待機画面にしているとキャラクターからメールが届きます。
メールの到着は着信音とメール到着アイコンで知らせてくれます。

メールが来た状態で決定ボタンを押すと
「メール確認画面」になります。

4 「メール確認画面」



左・右ボタンで文字を送り戻りすることができます。
メールを読んだ後「もう一度読む」、「返信」、「返信の内容」などについて聞いてきます。そのときはカーソルを左・右ボタンで移動して決定ボタンでYESかNOを決定してください。
選んだ選択肢によってキャラの好感度が上下します。

デートには他のミニゲームで稼いだ5000ポイントが必要です。5000ポイント無いときにキャラとのデートをOKすると、好感度が下がります。

キャラクターは「テンワ」モードで左・右ボタンで選択して決定ボタンで呼び出すことができます。
「テンワ」モードには「純血青春日記2」でグッドエンディングを見たキャラクターが登場します。
新たにキャラクターを追加したい場合は、もう一度「ポケジャス」をダウンロードしてください。現在のデータを消さずに新たなキャラクターを追加することができます。何人ものキャラクターを同時にポケットステーションにダウンロードできます。
途中でキャラクターを変更しても前のキャラクターの好感度は保存されています。ただし好感度が上昇するのは現在呼び出されているキャラクターだけです。

ポケJメールでキャラクターをクリアするとプレゼントがもらえます。クリアしたキャラクターのデータが入ったポケットステーションをプレイステーション本体のメモリーカード差込口に挿して、データをロードしてください。
リザルトで純血カードがもらえます。カードを見るときは、おまけの中の純血カードで見てください。

"ポケットステーション"について

将馬のめざせDr.K



画面右のゲージが高さ、画面下のゲージが左右を表しています。

ボールを9球投げて得点を競います。



一度にたくさんのパネルを抜くと得点アップ！

縦横斜め一列そろうとビンゴボーナスが入ります。

同時に多くのビンゴをそろえるとさらにボーナスが入ります。





タイミング良く1回決定ボタンを押すと、将馬が投球します。

操作方法

決定ボタン ▶ 投球

「列島のめざせOrX」「ランのいただきシャッターチャンス」「鳩のとびこみ世界一」の3つのミニゲームでは、スコアに応じたポイントを獲得することができます。ポイントは「ポケよメール」でキャラクターとデートに使用します。
現在どのくらいポイントがたまっているのかは、「ライフ」画面で確認できます。
また「おまけ」モードの「ポケットステーション」項目では、ポケットジャスティスでためたポイントを"プレイステーション"本体側に移すことができます。（「おまけ」についてはP.15参照）ポケットジャスティスを活用して、おまけを全部そろえよう！



ランのいただきシャッターチャンス

30秒間にどれだけいい写真が撮れるかを競います。いい表情ほど得点が高くなっています。

操作方法

- 左ボタン ▶ 左画面シャッター
- 上ボタン ▶ 真ん中画面シャッター
- 右ボタン ▶ 右画面シャッター
- 下ボタン・決定ボタン ▶ フィルム交換



3分割された画面にキャラクターが表示されます。
いい表情をねらってシャッターを押してください。
フィルムは12枚撮りです。
無くなったら決定ボタンを押してフィルム交換をしてください。

蛮蔵や怒った顔を撮影すると減点です。

得点表

	男性キャラ	女性キャラ	蛮蔵
怒った顔	−20	−40	−100
普通の顔	+10	+20	—
笑った顔	+20	+40	—
照れた顔	+30	+60	—
スクープショット	+100	+100	—

"ポケットステーション"について



流のとびこみ世界一

3回飛び込みをして得点の合計を競います。
1回10点満点、合計30点満点です。

始めにレベルを選択します。レベルが高いほど難しく、もらえるポイントも多くなります。

まず演技のお手本が出ます。よく覚えてください。

演技

飛び込み中お手本通りにボタンを入力します。
正確に押すほど得点が高くなります。

着水

水面につくまでに決定ボタンを押します。
水面ぎりぎりで押すほど、得点が高くなります。



操作方法

- 左・右ボタン ▼ レベルの選択
- 上・下・左・右ボタン ▼ 演技
- 決定ボタン ▼ レベルの決定、着水

使用上のご注意 ●このディスクは"PlayStation"規格のソフトウェアです。NTSC J あるいは の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"、"PlayStation"（PS one）および"PlayStation 2"にのみ対応しています。海外仕様のハードウェアでは使用できません。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などの身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●ソフトウェアの「解説書」および、お使いになる機種の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい方法でご使用ください。●このディスクを"PlayStation"、"PS one"および"PlayStation 2"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトルなどが印刷されている面）が見えるようにのせてください。また、"PlayStation"および"PS one"本体にセットする場合は、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"および"PS one"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープン（△）ボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。●ディスクは両面とも手を触れないように持ってください。●紙やテープをディスクに貼らないでください。●ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。●指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。●ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心部から外周部に向かって放射状に軽くふいてください。●ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤作動や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたりななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。●このディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。●このディスクを絶対に投げないでください。人体その他を傷つける恐れがあります。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●"PlayStation"、"PS one"および"PlayStation 2"本体を液晶方式以外のプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式テレビ）にはつながないでください。残像現象（画面の焼き付き）が起こることがあります。特に静止画を表示しているときは、残像現象が起こりやすくなります。●ソフトウェアによっては"メモリーカード"や"PocketStation"が必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。

健康上のご注意 ●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●アナログコントローラ（DUALSHOCK）などの振動機能を使って長い時間連続してプレイをしないでください。目安として約30分ごとに休憩をとってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。●お使いになるハードウェアの「取扱説明書」「健康のためのご注意」をよく読んで正しくご使用ください。

CAPCOM®



発売元
株式会社カプコン®
〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
このゲームに関するお問い合わせは下記まで
ユーザーサポートセンター　06-6946-3099
9:00～12:00　13:00～17:30（土・日・祝日を除く）

NO RESALE

NO COPY

カプコンホームページ http://www.capcom.co.jp/

●●● カプコンソフト情報 ●●●
大阪☎ 06-6946-6659
東京☎ 03-3340-0718
札幌☎ 011-221-9834　仙台☎ 022-214-6040
名古屋☎ 052-571-0493　広島☎ 082-223-3339
松山☎ 089-934-8790　福岡☎ 092-272-0086

CAPCOM FAX 通信
FAX 06-6947-4540 最新情報満載!! 24時間ご利用可能です。

カプコンフレンドリークラブ 会員募集中
年会費3,000円でいろいろな特典をゲットしよう！
お問い合わせは 06-6948-0555

※番号はよく確かめて、おかけ間違いの無いようにしてください。

SLPM 86750